

OS JOGOS NO COMPUTADOR

57

"DYNASTY WARS"

A publicidade que este jogo desfruta é algo de extraordinário e grande em tamanho e em falsidade, revela grandes imagens que na realidade servem para encher os olhos aos consumidores mais ávidos.

Porém, o jogo não deixa de ter uma história pomposa. Há centenas de anos atrás, a China vivia em plena harmonia com os restantes países, graças à benevolente dinastia Han, que detinha o poder (estes tipos eram muito democratas).

A vida neste país era um autêntico mar de rosas, até que... chegou o mauzão da fita. O abominável (não o homem das neves)

Huang Ching.

No jogo, esta comovente história é narrada em frases curtas e gráficos fenomenais, como é habitual nos computadores de 16 bits. Bem, voltando à história, chegou o mau e começou a armar confusão. Agora a dinastia Han está prestes a ser exterminada, mas enquanto houver vida há esperança.

Quatro soldados, dotados de uma força e habilidade sobrenaturais, prestaram um juramento: derrotar os invasores. Eles são Shang Fei, Liu Bei, Kuan Yu, Shao Yun, cada um tem a sua arma (é o toque de personalidade) e uma habilidade (pode ser velocidade, força, etc...).

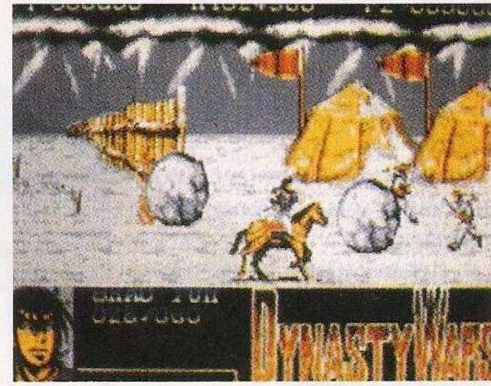
Enquanto o jogo não começa, gráficos enormes e um som maravilhoso é despejado para o ecrã. Porém, quando a acção começa sentimos um grande desapontamento.

Depois de uma apresentação magnânime vêmo-nos a conduzir um boneco pequeno

montado num cavalo que tem como único objectivo: eliminar os restantes bonecos que surgem no ecrã. É ridículo toda aquela publicidade para um mata e esfolo como o **Dynasty Wars**.

Enfim, é um jogo ao género «bate na avó» onde a única preocupação é matar tudo o que aparece à nossa frente e no final de cada nível há um general inimigo para abater (mais um para juntar à colecção).

Os gráficos dos bonecos e da paisagem de fundo estão razoáveis, mas o mesmo não se pode dizer da animação que ficou um bocado deficiente. Espantoso foi como conseguiram pôr os gigantes desenhos de apresentação,



as suaves melodias orientais, mais o jogo, numa só disquete. Extraordinário!

Está praticamente tudo dito sobre este título, pela publicidade parece ser algo inovador, mas as aparências iludem. Por detrás daqueles gráficos esconde-se um jogo rotineiro já mais do que visto e revisto.

Tal como em «Klax», vimos a versão do Amiga, mas «Dynasty Wars» está disponível em diversos computadores.

Nome: **Dynasty Wars**

Género: **Acção**

Gráficos: **85%**

Dificuldade: **60%**

Som: **75%**

Apreciação global: **Ver antes de comprar**

Computadores: **Spectrum, Amiga, ST, Commodore 64.**

"POKES E DICAS"

Aqui estamos para mais uma sessão de «pokes», comecemos com os já habituais «pokes» para o Commodore 64 da autoria do **Paulo Malheiros..**

Spore – Poke 6313,96: Sys 4096

Spy Hunter – Poke 35914, 255: Sys 32782

Staff of Karnath – Poke 5634,45: Sys 2560

Starquake – Poke 3661, 169: Poke 19161, 169: Poke 9559,169: Sys 3075

Stealth – Poke 30590,173: Sys 53055

Street Warriors – Poke 8459, 128: Poke 10414, 252: Sys 7450

Stun Bike Simulator – Poke 5526, 173: Sys 3584

Passemos de seguida para umas

dicas enviadas pelo **Fernando** para o Commodore Amiga:

Vigilante – No «High Score» escrevemos «Green Crystal» para que no jogo seguinte ao premirmos F1 ficarmos com vidas infinitas. Se premirmos F8, passámos de nível.

Space Ace – Pausamos o jogo e escrevemos «Demodexter» para o computador finalizar a missão.

Gianna Sister – Carregar no botão direito do rato para obter vidas ilimitadas.

Rick Dangerous – Se atingirmos o 2.º nível (Egipto), escrevemos na tabela da pontuação «Pooky», deste modo podemos escolher o nível.

Blood Money – Depois do jogo ter começado premimos a tecla

“Help” para vidas ilimitadas, podemos ainda passar de nível carregado em «1».

Agora é a vez do ZX Spectrum: **PipeMania** – Códigos de acesso aos níveis mais avançados:

Disc, Nail Once, Rope, Pens, Slip, Each.

El Capitan Trueno – Código da 2.ª parte: 270653

Stormlord – Poke 35028,0

Indy & Last Crusade – Poke 49036,0

Xarax – Poke 41352, 0: Poke 42245, 201.

Acrojet – Poke 25148,0.

Depois destes «pokes» da autoria do **Paulo Gonçalves**, vamos ficar com a solução do «Dizzy 3, The Treasure Island».

A solução deste jogo foi enviada pelo **Michael Reis** e **Rui Duarte**. Aqui está ela:

Apanhamos o pão («stale loaf

of bread») e entregamos a maçã (A fresh green apple) ao carcereiro.

Este dir-nos-á para deitarmos o jarro de água («A jug of cold water») no fogo.

Passando para o outro lado apanhamos a primeira pedra (Heavy boulder) e saltamos para a abertura de cima. Aqui entregamos o pão ao rato para este sair do local. Subimos as escada e dirigimo-nos para o lado esquerdo, accionamos a lanca e continuamos a andar até encontrarmos o «Denzil».

Este personagem dar-nos-á uma corda a seguir saltamos da margem oposta à mesa e continuamos sempre a saltar até encontrarmos uma porta fechada.

Na sala da escadaria apanhamos uma chave e saltamos para o crocodilo e, quando este estiver

A SECÇÃO DO LEITOR

Para a edição de hoje temos muita coisa boa, desde troca de jogos à venda de programas.

Começamos com os possuidores de PC'S.

O **Pedro Marques** tem um PC 200 e gostava de trocar, vender ou comprar jogos e programas para este computador. Eis a sua morada: **Rua Serpa Pinto, 79-A, r/c, 3500 Viseu**. Podem ainda contactar o Pedro pelo número de telefone **25216** e o indicativo é o **032**.

Nas mesmas condições está o **Hugo Sousa**, residente na **Quinta do Ameiro, 5, 4.º Esq., 6000 Castelo Branco**, o número de telefone é o **(072)24065**.

O leitor **Jorge Dias** ainda vende o compacto **Faça o seu próprio jogo**, que é composto pelo «Graphic Adventure Creator», «Professional Adventure Writer», «3 D Game Maker», «Omni Copy 2», «Art Studio», «The Quill» e «Wham the music box». Quem estiver interessado neste compacto, pode telefonar para o **2753463 (Almada)**.

Cada vez mais há possuidores do Commodore Amiga 500. Prova disso são os leitores que costumam

remeter-nos cartas.

O **Ricardo** é um deles. Comprou o computador há pouco tempo e gostava de saber quais são os melhores jogos de luta para este computador. O mais realista de todos é o «Budokan» (composto por duas disquetes), que aborda várias disciplinas das artes marciais, «Karate», «BO», «Kendo», «Nunchaku».

Todos os golpes usados neste jogo são reais. A acção divide-se em duas partes: o treino com os mestres (até aconselham o jogador quando está a fazer algo incorrecto) e a competição (bem ao género do «Karate Kid»).

O «Chambers os Shaolin» também é bom, tem diversas provas de destreza física.

Este dois títulos são os mais reais e talvez os melhores, mas ainda há o «Karate Kid 2», «International Karate +», etc...

Para teres dados mais precisos, quando fores a uma loja, pede para ver o jogo.

Outro possuidor do Amiga é o **Luís Miguel**, que pretende trocar jogos e programas. Os interessados podem escrever para a **Av. Elias Garcia, 187, 3.º Dto., 2745**

Queluz ou telefonar para o seguinte número: **4364349**. Este leitor tem um 2048 para vender (viva o novo, abaixo o velho) e quem quiser comprar este computador é só contactar a morada acima indicada.

De Coimbra escreveu-nos o **Ricardo Luís** e o **Hugo Pandilha**, que estão interessados em trocar jogos para o Spectrum 48 K, bastando para tal escrever para a **R. Carolina Michaelis, n.º 57 - Letra E - 4.º andar, Coimbra** ou telefonar para o **(039)715516** ou **(039)712386**.

Deixámos para o fim dois clubes de vídeojogadores. O primeiro intitula-se «Clube Spectrum 2000» e apela a todos os leitores que desejem trocar jogos por correspondência, podem fazê-lo com o dito clube que já dispõe de inúmeros títulos, eis a morada: **Clube Spectrum 2000, Urb. Portela, Lote 111, 7.º Esq., 2685 Sacavém**.

O último clube é o «LusoSoft», que procura novos sócios, quem estiver interessado em pertencer a este clube pode escrever para **LusoSoft, R. Proj. Est. Chainça, 22, 2040 Rio Maior**.

OS PROGRAMAS DOS NOSSOS LEITORES

É o título do jogo enviado pelo prezado leitor **Rui Cham-bel**. Já tínhamos recebido o jogo há algum tempo mas só agora dispomos de tempo e espaço para apresentá-lo, afinal como diz o ditado: «Mais vale tarde que nunca...»

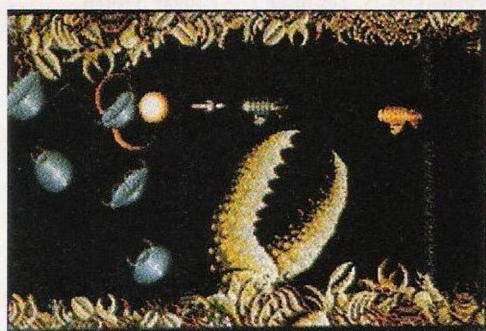
O Rui anteriormente já tinha programado duas versões, sendo esta a terceira que já inclui os últimos melhoramentos. Tem a tabela dos melhores resultados e é permitido ao utilizador o uso do rato («mouse»).

Este jogo funciona nos IBM PC e compatíveis, que disponham a placa gráfica EGA ou VGA (tudo que é inferior não serve). Esta necessidade deve-se ao facto do jogo basear-se em combinações de cores.

É do conhecimento geral que a função do jogador em «Master Mind» é descobrir a sequência de cores escolhida pelo oponente (neste caso é o computador).

Uma vez que o jogo é de raciocínio, dispensa gráficos vistosos e um som melódico (ausente neste «MasterMind»), mas se pretendes comercializá-lo tens que rever este pontos. Esta versão só pode ser jogada por um interveniente. Se pudeses ser a dois (um «pas de deux» é sempre mais emocionante) ficava melhor. Tirando estes três «senão», o jogo está perfeito. Tem uma função de ajuda e o texto pode ser em português ou, se preferirmos, em inglês.

Com a função de pausa podemos em qualquer altura tomar um cafezinho ou num caso mais desesperado ir até à casa de banho. O Rui fez um bom trabalho em «Master Mind» mas para vender nas lojas tem de lembrar-se da trindade comercial: Gráficos, som e a possibilidade de ser jogado a dois. Nas próximas semanas voltamos com outros programas (já recebemos mais).



hall) e com as duas pedras e o osso vamos andando na mesma direcção (temos os objectos prontos, a serem utilizados). Quando aparece um cão entramos na cavidade que está debaixo da árvore. Neste local largamos o osso (para o cão poder apanhá-lo) e apanhamos a ter-

ceira pedra.

Voltamos a subir e avançamos para a esquerda, até à ponte quebrada («The broken bridge») e deitamos as três pedras à água, passando para o outro lado, para recolher a segunda chave.

Dirigimo-nos para a direita até chegarmos à casa dos elevadores (passando o crocodilo e o dragão), accionamos as duas chaves e vamos para a direita.

Apanhamos uma vaca pequena («A cut pigmy cow») e outra chave. Voltamos a casa dos elevadores e accionamos a chave recém-recolhida. Subimos pelos elevadores e apanhamos o «brass door knocker», uma picareta e um «strong crowbar» dado pelo «Old grand Dizzy». Opss...

Parece que não é desta vez que não acabamos o «Dizzy 3», não importa, pois se não é desta vez, da próxima é certo. Já se está a tornar um hábito, mas assim é mais emocionante.

Já devem estar a calcular que o resto da solução fica para a próxima semana (bem ao género das séries televisivas).

Continuem sempre a enviarem «pokes» e Dicas para o:

«Correio da Manhã»

«Os Jogos no Computador»

Rua Mouzinho da Silveira, 27
1200 Lisboa

com a boca fechada, usamos a corda para prendê-lo.

De seguida passamos para a outra margem e recolhemos a segunda pedra e o saco que permite-nos transportar quatro objectos (nesta sala ao passarmos pelo Dragão, temos que desviar o pequeno Dizzy do bafo mortal do dragão).

Avançamos para a esquerda no sentido das escadas (The entrance